KONAMI®

DISTRIBUTED BY KONAMI (EUROPE) GMBH
BERNERSTR. 77-6000 FRANKFURT AM MAIN 50, GERMANY
NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NINTENDO
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
NOAH'S ARK IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
© 1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED
© SOURCE THE SOFTWARE HOUSE LTD.

Printed in Japan

NES-NH-NOE

NOAH'S ARK™

SPIELANLEITUNG

KONAMI®

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.®

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

INHALTSÜBERSICHT

DIE GESCHICHTE 4
LADEVORGANG 5
SPIELABLAUF 5
NOAHS SPEZIELLE FÄHIGKEITEN 6
STEUERUNG 7-8
NOAHS WAFFEN 9
POWER-OBJEKTE 9
VERSTECKTE OBJEKTE 10
VERSTECKTE SCREENS 11
DIE SINTFLUT 11
DIE WÄCHTER DER LEVEL 12
TIPS UND TRICKS 12

DIE GESCHICHTE

Wissen Sie, was es heißt, in einer Wüste zu leben? Gott erteilt Ihnen den Auftrag, mitten im Nichts ein riesiges, hölzernes Schiff zu bauen. Ich meine, wenn in der Wüste Bäume wachsen würden, würde man sie Wald und nicht Wüste nennen, oder? Kein Wunder, daß man mich auslacht. Und dann das Boot wasserdicht machen. Wogegen – etwa gegen den Sand? Dann will er auch noch, daß ein Paar von jeder Tierart auf das Boot kommt. Also werde ich ein Schiff in der Wüste in einen Zoo verwandeln. Ob ich dann Ruhe habe? Eher weniger! Danach will er die Erde überfluten und alle, außer mir und meiner Familie, töten. Und danach soll ich die Zivilisation aus dem Nichts neu aufbauen, und daß alles bei meinem Hexenschuß!

Natürlich bleibt, bei all den Tieren auf dem Schiff, kein Platz mehr für meine persönlichen Sachen und auch kein Ort, an dem ich mich vor meinen schwachköpfigen Söhnen und deren Frauen verstecken kann. Nicht, daß ich mich beklage – der große Typ da oben meint eben, daß es einfacher für ihn ist, ganz neu anzufangen, und daß ich die Sache besser nicht vermasseie.

Da sind sie nun, die Wolken, der Sturm, Donner und Blitz, und wir besteigen das Schiff, bevor die ersten Regentropfen fallen. Ich schließe gerade die Tür, als meine Frau kommt, mir ein Tierlexikon unter die Nase hält und sagt:

„Ich glaube nicht, daß wir einen Panda dabei haben!"

„Schau", sage ich, „leg' das Buch sofort weg. Ok, wir haben ein Tier vergessen. Aber das ist nicht viel! Rede also nicht weiter. Der da oben wäre nicht sonderlich begeistert, wenn er erführe, daß ich Tiere vergessen habe. Ich meine, ich bin nur ein einfacher Mann. Ich kann nicht alle Tiere der Welt kennen, oder?"

Aber sie hört mir gar nicht zu.

„Ooh, wir haben auch kein Häschen", sagt sie, „und auch kein Stinktier, Tukan, Affe oder einen süßen Seelöwe. Und wo ist das kleine Kiwi-Vögelchen?"

Ich bin jetzt etwas gereizt und gehe zu meinen Söhnen, Shem, Ham und Japeth. Aber die sind viel zu sehr mit der Beschlagnahmung der besten Kabinen und dem Auspacken ihrer Sachen beschäftigt (ich muß also bei den Elefanten schlafen). Unter uns: Ich kann nicht schwimmen! Ich lebte mein ganzes Leben in der Wüste. Wo sollte ich das gelernt haben? Na dafür bin ich aber gerade mal 800 Jahre alt und komme gut klar. Moment mal – wie haben die IHR Zeug hier reingeschmuggelt? Wartet nur, bis ich zurückkomme! Nun, am besten bringe ich die Sache hinter mich. Ich habe ja immerhin einen Regenschirm dabei.

„Heh, wo willst du damit hin?", fragt meine Frau. „Ich möchte später ein wenig an Deck spazierengehen. Männer denken immer nur an sich selbst!"

Es sieht also so aus, als würde ich etwas naß werden. Na ja, schlimmer kann es nicht mehr kommen.

„Sei vorsichtig, Noah Liebling. Die zurückgelassenen Menschen und Tiere werden nicht gut auf dich zu sprechen sein..."

LADEVORGANG

1. Schalten Sie das Spielgerät AUS.
2. Legen Sie das NOAH'S ARK-Spielmodul, wie im NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM-Handbuch beschrieben, in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät EIN.
   Zunächst wird der MATCHBOX-Lizenz-Screen eingeblendet und kurze Zeit später der Titel-Screen von NOAH'S ARK. Das Spiel geht nun in den Demo-Modus und fährt zwischen der Titel- und der Highscore-Seite hin und her.

STARTEN: Betätigen Sie die START-Taste des Control Pads von Spieler 1, wenn der Titel-Screen eingeblendet wird.

SPIELABLAUF

Sie steuern Noah bei seinem Rettungsunternehmen über die sieben Kontinente der Erde (Europa, Nordamerika, Südamerika, Afrika, Antarktis, Ozeanien und Asien), wobei auf jedem Erdteil ein Tier gerettet werden muß.

Jeder Kontinent ist in drei Landstriche unterteilt, die von links nach rechts oder umgekehrt scrollen. Am Ende der ersten beiden Landstriche gilt es, einen großen Verschlußpfropfen zu zerstören.

Sobald Noah das Ende des dritten Landstrichs erreicht hat, wirft ihm das gefangene Tier, bevor es außer Reichweite gerät, ein Herz zu. Das Herz verwandelt sich in ein schwebendes Tor, durch das Sie springen müssen. Noah befindet sich nun bei dem Wächter. Nachdem dieser besiegt ist, bringt Noah das gerettete Tier zur Arche zurück. Dann reist die Arche zu einem anderen Kontinent und einem anderen Tier zu Hilfe.

NOAHS SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

Noah kann spezielle Objekte aufnehmen, die ihm besondere Kräfte verleihen. Diese Fähigkeiten bringen aber auch Nachteile mit sich. Die Kräfte halten nur begrenzt an und verschwinden augenblicklich, wenn Noah verletzt wird.

NOAH ALS FISCH: Wenn Noah FISCHGRÄTEN sammelt, könnte er sich bei Kontakt mit Wasser in einen Fisch verwandeln. Unterwasser kann Noah von der Schwerkraft nahezu unbeeinflußt herumschwimmen. Da er nur noch halb so groß ist, ist er schneller und wendiger. Allerdings kann es sehr ungemütlich werden, wenn er in geschrumpften Zustand in einem engen Raum verletzt wird.

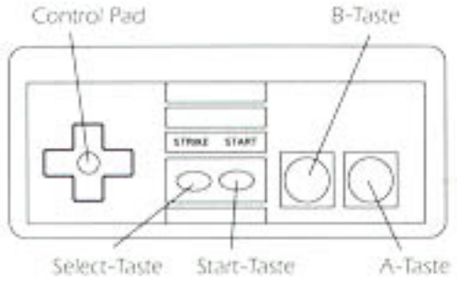
Sobald er aus dem Wasser springt, nimmt Noah wieder seine normale Gestalt an (ein erneuter Kontakt mit Wasser läßt ihn wieder zu einem Fisch werden). Außerhalb des Wassers kann Fisch-Noah keine Punkte machen.

NOAH MIT FLÜGELN: Nimmt Noah die FEDER auf, erhält er ein Paar Flügel, was ihn zum „Flügel-Noah" werden läßt. Jetzt kann er fliegen, weiter springen und langsamer fallen. Flügel-Noah kann nur außerhalb des Wassers Punkte machen.

NOAH AUS STEIN: Der STEINKOPF verwandelt Noah in Stein-Noah. Er bewegt sich in diesem Zustand zwar langsamer, kann aber dafür auf Stein- oder Eisspitzen gehen. Obwohl Noah an Land und im Wasser Punkte erzielen kann, hat auch diese Fähigkeit ihre Nachteile: Stein-Noah fällt schneller und kann nicht kriechen.

Sollte Noah das gleiche Objekt aufnehmen, das er gerade benutzt, wird seine Lebenskraft erneuert.

CONTROL PAD-STEUERUNG



Noahs normale Steuerung:

LINKS	RECHTS	ANZEIGE SELECT	PAUSE **START**	FEUER **B**	SPRUNG **A**

KRIECHEN + A = Plattformen hinunterspringen.

Fisch-Noahs Steuerung:

LINKS	RECHTS	ANZEIGE SELECT	PAUSE **START**	FEUER **B**	nicht belegt **A**

Flügel-Noahs Steuerung:

KRIECHEN + A = Platformen heruntersprengen. Die Betätigung der SPRUNG-Taste plus HOCH, RUNTER, LINKS oder RECHTS läßt Noah fliegen.

Stein-Noahs Steuerung:

Stein-Noah kann nicht kriechen.

BILDSCHIRMANZEIGEN

Es existieren zwei Bildschirmanzeigen, die Ihnen Informationen zum aktuellen Spielstand geben. Mittels der SELECT-Taste kann zwischen den beiden gewechselt werden.

ANZEIGE 1: Diese Grundeinstellung ist für den Spielablauf am nützlichsten. Eine Energieleiste zeigt Noahs verbleibende Lebenskraft. Darunter wird die Anzahl von Noahs Extraleben eingeblendet.

ANZEIGE 2: Zeigt die aktuelle Punktzahl des Spielers.

NOAHS WAFFEN

Noah stehen vier verschiedene Waffentypen zur Verfügung. Zu Beginn ist er mit „MEHRWEG"-Schüssen ausgerüstet.

Die vier Waffentypen werden von Plastikenten auf deren Rücken getragen. Diese Enten sind in den Leveln versteckt (siehe: Versteckte Objekte!) oder erscheinen, sobald Noah einen Gegner beseitigt hat. Die Enten springen dann in die Luft und landen hoffentlich auf festem Boden. Sollten sie im Wasser landen, schwimmen sie aus dem Screen heraus.

Berühren Sie eine Ente, die die gleiche Waffe wie Noah trägt, erhöht sich die Durchschlagskraft Ihrer Waffe. Nehmen Sie eine andere Waffe auf, wird diese zu Ihrer aktuellen Waffe.

MEHRWEGSCHÜSSE: Die Geschosse fliegen in alle Richtungen.

PFEILE: Schießen direkt nach vorn.

SPRINGBOMBEN: Schießen ebenfalls nach vorn, springen aber dabei.

ZICKZACKS: Schießen nach vorn in einem stetig breiter werdenden Zickzackmuster.

POWER-OBJEKTE

Jedesmal, wenn Noah getroffen wird oder einen Bösewicht berührt, verliert er Energie. Diese kann durch Aufnehmen der Power-Objekte, die über die Level verstreut sind (manche sind versteckt), aufgefrischt werden.

VERSTECKTE OBJEKTE

In allen Leveln sind Objekte versteckt, die hilfreich für Noah sind (nur eines hat negative Auswirkungen).

ENTEN: Es gibt vier Entenarten, von denen jede eine andere Waffe trägt.

STATUE: Verwandelt Noah in Stein-Noah.

FEDER: Macht Noah zu Flügel-Noah.

FISCHGRÄTE: Verwandelt Noah in Fisch-Noah.

WEISSER TRUNK: Jeder Zaubertrank erhöht die maximale Sprunghöhe Noahs.

SCHWARZER TRUNK: Macht Noah für begrenzte Zeit unsichtbar für alle Gegner (er darf aber nicht aus dem Screen fallen).

BLINKENDER TRUNK: Dies ist ein fieses Zeug – NICHT TRINKEN!

SCHNEEFLOCKE: Wenn Sie die Schneeflocke fangen, werden alle auf dem Screen befindlichen Bösniks für kurze Zeit eingefroren. Achten Sie aber auf die gefrorenen Schüsse der Gegner – diese sind immer noch gefährlich.

FIGUR: Die Aufnahme der Figur gibt Noah ein Extraleben.

VERSTECKTE SCREENS

Neben den versteckten Objekten verbirgt jeder Kontinent-Level eine Geheimtür zu einem Bonus-Screen. Jeder Screen enthält 16 POWER-OBJEKTE. Im versteckten Screen angelangt, muß Noah soviel Objekte wie möglich sammeln (es ist machbar, alle einzusammeln). Während der Aktion beginnt der Wasserspiegel in diesem Screen zu steigen. Sind alle Objekte eingesammelt oder durch Kontakt mit Wasser zerstört, wird Noah zum Anfang des Levels zurückgebracht.

DIE SINTFLUT

Bei dem Versuch die Tiere der einzelnen Kontinente zu retten, kämpft Noah gegen die Uhr. Je mehr Zeit verstreicht, desto höher steigt die Flut. Das Wasser macht Sie langsamer (ausgenommen Fisch-Noah) und birgt seine eigenen, unangenehmen Kreaturen.

Glücklicherweise gibt es einen Weg, das Ansteigen der Flut zu verlangsamen. In den Leveln verstreut, finden sich kleine Verschlußpfropfen. Indem Sie diese abschießen, kann etwas Wasser von dem Level ablaufen und die Steiggeschwindigkeit verlangsamt werden. Am Ende der ersten beiden Level eines Kontinents muß ein großer Pfropfen, der Noahs Weg versperrt, zerstört werden.

LEVEL-WÄCHTER

Am Ende des dritten Levels eines jeden Kontinents finden Sie das eingesperrte Tier, welches es zu retten gilt. Unglücklicherweise hat Noah auf dem Kontinent einen enormen „Eindruck" hinterlassen, so daß der Tierfänger gewarnt ist und den Käfig aus Noahs Reichweite bringt, sobald dieser auftaucht. Das eingesperrte Tier wirft Noah ein Herz zu, das sich in ein Tor verwandelt. Durch dieses gelangen Sie in das Gebiet des Wächters. Seien Sie gewarnt: Noah wird nicht überleben, sollte er seine Energie verlieren.

TIPS UND TRICKS

1.Der einzige Weg zum Sieg ist, gar nicht erst zu spielen.

GROSSE BÖSEWICHTE

EISBOSS
(ANTARKTIS)

DER WASSRIGE
(EUROPA)

BRUMM-LORD
(OZEANIEN)

UBERWESEN
DUNKLE SEITE
(ASIEN)

SONNENGOTT
(SUED AMERIKA)

NETZKONIG
(NORD AMERIKA)

KLAUENHERRSCHER
(AFRIKA)

EUROPA

STACHLER

NIP NIP

LANGHUT

FRASER

QUIETSCHI

BLOBBLAS

SCHMETTER

FLUGLER

FLIP FLAP

MEGAHUT

NORDAMERIKA

TAPFER-FUSS

STACHEL-SCHWANZ

KLAPPER-SCHLANGE

DRIP DROP

TOTEMLER

KRIECHER

QUALLENBOSS

FLOP FLAP

SÜDAMERIKA

BRUMM-BALL

HUPFER

HUPFLING

IGOR-INKA

NAGER

MISS ZISCH

SUMM-SUMM

STACHELRANK

AFRIKA

SARKOFALLE

KONIG TUT

AHUN ROZ

FLAP-LAUF

FANGKORB

TIPTERROR

KLEBRIGES NETZ

FALLKRABBLER

FLACKERER

ANTARKTIS

EISZAPFEN

AUGENAUGE

PINGU

WEISSER KAMPF

NANU JAS

GROLLER

ORKA

TUSKER 2

OZEANIEN

KOKO

MANTA

KONIGS-SCHLITTER

BABY-SCHLITTER

HIPPI-HOPPI

SCHNELLFIT

HAPP-HAPP

ASIEN

RAY-RAY

FLAPPI

SAUGER

KUNG FU FLOP

PFEIFER

SCHNAPPZU

DRACHEN-JOE

FALLBLOCK

SCHWINGBLOCK

KONIGS-ZWICK

Behandle Dein Konami Spielmodul sorgfältig

- Dieses Konami Spielmodul ist ein Präzisionsgerät mit einem komplexen elektronischen Schaltkreis. Setze es keinen unnötigen Erschütterungen oder extremen Temperaturschwankungen aus. Versuche auf keinen Fall, das Modul zu öffnen oder auseinanderzubauen.
- Berühre auf keinen Fall die Terminal-Kontakte oder lasse sie mit Wasser in Berührung kommen. Andernfalls wird der Schaltkreis beschädigt.
- Achte darauf, daß die NES-Konsole immer AUSGESCHALTET ist, wenn Du das Modul in den Computer einlegst oder es herausnimmst.

! WARNUNG !

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Gerätes kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Gerätes.